no.304
1987年 3/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
MARCH 15, 1987

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

一般入場で大盛況

昨年の倍近く入場したＡＯＵエキスポ87

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、加盟三十五団体、ＡＯＵ）主催による第二回目の春のショー「ＡＯＵ１９８７アミューズメント・エキスポ」が三月四日から二日間、東京・新宿の新宿ＮＳビルで開かれ、盛況のうちに終わった。

上の写真は第２回ＡＯＵショーの中展示ホールにて、セガ社、テクモなどの小間のようす

今回のショーは、前回を上回る出展四十五社により、新製品が多数出品され充実した展示内容となったことに加え、二日間とも多くの入場者でごった返し、旧ＮＡＯ以来の春のショーとしても最高の人出、昨年の倍近い入場者となった。関係者筋によると入場者数は六千人以上で、そのうち一般入場者が二千人以上を数え、用意したネームカードも足りなくなってしまった。とくにゲームマニアやファンの若い層が目立ち、受付前に長い列を作った。会場内の通路で通れないところもいくつかあった。盛り上がった反面、入場システムや小間位置の設定、出品物展示のあり方などを含め、ショー全体の運営面でいくつかの問題を残すものとなり、今後の再検討、改善が望まれている。

警察庁は遊技機賭博に対して「悪徳供給グループ摘発」強調

初日に会場前ロビーで行なわれた開会式では、まず中西ＡＯＵ会長が挨拶に立ち、出展参加が海外二社を加え拡充したことを述べ、また第三次産業主導による内需拡大が望まれているなかで、その推進役はレジャー産業であり、その一翼を担うＡＭ業界は確固とした地位を確立すべきことを強調した。

来ひんとして警察庁保安部保安課の松田正一専門官は、新風営法施行後も後を断たない賭博事犯を憂慮し「悪質ゲーム場と悪徳供給グループ」の取締りを一層強化するとし、「皆さまは魅力的で健全なゲーム機を国民に提供するという社会的責務がある」と語った。

またＪＡＭＭＡの中村雅哉会長は「新風営法、Ｇマシン、売上税など業界の命運を左右する大問題がわれわれの前にあるが、これらに対しては力を合わせ、時間をかけてひとつひとつクリアしていかねばならない。一方、遊びが文化のレベルに高まることが期待されており、そのための新しい挑戦、発想の転換が望まれる」と挨拶した。

この後、駒井徳造ショー委員長が開会を宣言し、以上の四氏によるテープカットが行なわれた。

開会式のようす（写真上）とテープカットをする（左から）中村ＪＡＭＭＡ会長、中西ＡＯＵ会長、松田警察庁専門官、駒井ショー委員長

新作、話題作を披露

ＴＶゲーム機、フリッパー、乗物機に開発意欲

第二回ＡＯＵアミューズメント・エキスポの展示内容については、アーケードゲーム機、メダルゲーム機、乗物機のほか、各種パーツ類、カラオケなどさまざまな分野の製品が展示され、新製品についてもこれまでの春のショーになく多数披露された。

全体的にはメダルゲーム機が増える傾向を示したことが、特徴のひとつとして挙げられ、シグマを中心にメダルゲーム機の出展社およびその出品台数ともに、前回よりも多くなった。ＡＭゲーム機分野は、やはりＴＶゲーム機が中心となり、セガ社とタイトーがそれぞれ数機種の新作を発表するなど、計十二社から二十数機種の新ＴＶゲーム機が出品され、同ショーを盛り上げた。その他アーケードゲーム機では米国のウィリアムズ社とプリミア社が、最新フリッパーを披露したほか、数社から新クレーン機などの展示があった。乗物機分野ではトーゴとホープが開発意欲を示したが、このほかの乗物機出展社は海外製品を除きすべて従来機（バージョンアップしたものもあったが）にとどまった。

このほか最近のビリヤードブームを反映してか、三社の小間から米国製ビリヤード台が五種類も実物で紹介されたことも、特徴のひとつ。なかでもテクモは同社小間の大部分のスペースを使って、二種類のビリヤード台を設置し、ビデオとともに実演を行なって大々的にＰＲ。このため来場者は同社小間の周りを取り囲んで見物した。なお出品されたビリヤード台のうち四種類が、硬貨投入で玉が用意され、全部の玉がポケットに落ちるとゲーム一回終了という硬貨作動式のもの。

ナムコ「妖怪道中記」画面

ＳＮＫ「サイコ・ソルジャー」画面

新製品の主なものとしてＴＶゲーム機では、キャラクターがプレイヤーに（文字表示で）話しかけ、プレイヤーもなんらかの選択を行ないながら地獄を進んでいくという対話方式を採用したナムコ「妖怪道中記」、新人歌手の歌がＲＯＭに記憶されゲーム展開とともに流れるＳＮＫ「サイコ・ソルジャー」などが注目を集めた。またセガ社「ハング・オン」の第二弾「スーパー・ハングオン」、剣で戦うタイトー「ラスタン・サーガ」、ワイヤーを駆使して飛び移っていくカプコン「トップ・シークレット」なども人気を得た。

その他アーケードゲーム機ではトーゴの二人同時対抗モグラ叩き機、セガ社ガンゲーム機などが話題となった。メダルゲーム機は多人数用のものが目立った。乗物機は一段とレベルアップしたものが出品された。（各社出展内容は**次号で詳報**）。

初の九州ブロック会議開催

2月17日、福岡で。親睦を深め有意義な会合に

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の「九州ブロック会議」が二月十七日、福岡市内の博多全日空ホテルで開かれ、九州各協会間で意見交換が行なわれた。「ブロック会議」は近畿、大阪、中国、四国の合同によるもの（昨年十一月）に続き、九州でもスタートしたことになる。

初の九州ブロック会議には、AOUから梅原靖三副会長（会長代理）と九州六協会から十一名（各正副会長の二名、沖縄は会長一名）が出席、各協会からのオブザーバーを含めると二十五名以上の出席となった（AOU本部からは森武美事務局長が出席）。会議は福岡健娯協の児玉輝男会長が議長となって進められ、その内容はおよそ次のようなものとなった。

AOU本部からの理事会議事録などについて、配布されているがその後どうなったという情報が不足している、などの意見があり、連絡を密にする必要性が指摘された。九州ブロック特有の問題点として、他と同様に①新風営法施行後も無許可営業が多い、②ギャンブル機営業、深夜営業が目立つなどの問題点が指摘され、健全なオペレーター協会が組織率を上げることなどにより、対処することが確認された。

AOU理事会には九州各協会の会長が交替で出席してはどうか、という提案があった。これは出席に要する費用（なおAOUは検討中）、AOU活動への関わり（出席しないと分りにくい）という観点から提案されたもの。当面は九月まで従来どおり児玉氏、平岩氏、大城氏が担当するが引続き検討することになった。

遊技機賭博対策については、健全娯楽営業推進委員会の方針に沿って、違法営業通報ハガキを活用することが確認された。

この会合は、九州で初めてのことから各協会間の情報交換として、福岡健娯協が①PTAの立入り問題、②各警察署ごとの防犯組合の設立など報告した。なお「売上税」問題についてはAOUの対応が報告された。

九州ブロック会議は次回、八月ごろ福岡で開くことになった。会議の後懇親会が開かれ、福岡、長崎、大分、宮崎、鹿児島、沖縄の各協会の役員が親睦を深め、有意義な会合となった。

AOU九州ブロック会議にて、写真上から順に（左から）福岡の児玉会長、AOU梅原副会長、森事務局長。鹿児島の犬伏理事、政会長、沖縄の大城会長。長崎の平岩理事長、島田副理事長

クレジットBET式TVゲーム機で

中学生が賭博

埼玉県警、営業者ら2名を逮捕

埼玉県蕨市内の駄菓子屋で小、中学生を相手に遊技機賭博を行なっていた女店主とリース業者が常習賭博の疑いで摘発され、賭博をしていた小、中学生二十数人も事情聴取を受ける、という事件が起った。この種の賭博が学童まで巻き込むに至ったことから、抜本的な対策が望まれている。

一月三十一日付朝日新聞埼玉版によると、埼玉県警防犯課、少年課と蕨署は三十日までに、菓子店に麻雀、花札のTVゲーム機二台を置き、小、中学生相手に一点（クレジット）五十円で現金を賭けさせていた、蕨市内の菓子店経営浅井かすみ(四六)と川口市内のゲーム機リース業今井軍治(四四)を常習賭博の疑いで逮捕、浦和地検に身柄を送り、中学三年男子生徒(一四)を補導した。

県警防犯課によると、事実はこの記事のとおり。今回摘発したのは一月二十七日、中三の生徒に現金賭博させていたことによる。このほか浅井は五十九年夏ごろから、今井と相談して賭博ゲーム機（いわゆる「フルーツ」を含めすべてクレジット／ベット式のTVゲーム機）を入れ、学校帰りの小、中学生に賭博をさせていた。当初の半年間は、十クレジットにつき五百円相当の商品交換券を渡して、パンや牛乳に換えていたが、生徒たちのほうから現金に換えてくれと言われ、換金するようになったという。この店で賭博をしていた小、中学生二十数人から事情聴取したところ、賭博で悪いことをしたという認識を持つ生徒もいたが、大部分はそういう意識を持っていないことが判明している。

埼玉県では今年に入って遊技機賭博を二十数件検挙しているが、押収したのはすべてクレジット／ベット式のTVゲーム機ばかり。駄菓子屋での賭博は珍しいが、生徒たちが遊技機賭博をしていた例は他にもある、と県警では取締りを強めるとともに、こうした「賭博ゲーム機」のまん延ぶりに苦りきっているようすである。

ゲーム機の内容を問わず〝使い方次第で〟賭博につながると見る考え方は、むしろ遊技機賭博をまん延化させているのではないか、と指摘されるところであり、この種の賭博撲滅へ向けて抜本的な対策が望まれている。

OAOと大阪府警が

警察署ごとに研修会

2月20日の東署からスタート、協会加入を促進

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長、会員二百三十六社、OAO）では大阪府警保安課とタイアップして、賭博営業一掃を図るとともに府下の全「八号営業者」のOAO加入を促すため、各警察署単位で「防犯研修会」を次々に開いている。これに伴なう新規加入も増加してきており、正会員／準会員を合わせると、四月ごろには会員数が千社近くまで増加する、と見られている（「研修会」の経緯は前号参照）。

「研修会」自体は各警察署ごとに、署長名ないしOAO支部長名と連名で、所轄地区にある全「八号営業者」あてに出席の案内文書が送られ、当日その警察署の会議室などで開催し、同署の防犯課長、OAO梅原会長、OAOの担当理事（地区ごとに分担している）が説明、OAOへの加入を促がすという方式で進められている。

実際には二月二十日の東警察署を振り出しに、二十三日＝箕面、二十四日＝大正、西成、二十五日＝四条畷、二十七日＝天王寺、八尾、三月二日＝東住吉、三日＝豊中、茨木、城東、六日＝阿倍野、港、七日＝堺南、九日＝都島、十一日＝吹田、十六日＝南、十八日＝淀川、二十四日＝旭、堺北、二十五日＝東淀川、西と続けられつつある。これらの予定は次々と決まってきており、四月下旬までに水上署を除く府下五十八署すべてで開かれるもようである。

東署での場合は「防犯研修会」に、全八号営業者のうち約七割が出席、新規加入を含め入会率は六二%になった（参考に箕面署では全員出席、入会率一八%）。まず東署の矢野幸雄防犯課長が、「遊技機賭博が増加しており、検挙した四割近くが八号風営許可店だった。本年最重点取締りの対象としているが、通報などの協力を求めたい。業者団体としてOAOも積極的であり、賭博一掃のため加入を勧める」と述べた。次に梅原会長が、専業店だけでなく全営業者が団結して健全化していこうと述べ、担当理事の峯久副会長がOAO加入の効果と手続きについて説明した。同研修会の終了後、その場で加入手続きをする光景が続いた。

OAOでは、AOUが目下作製を進めている賭博防止キャンペーンポスターを、これら新規加入者にも配布するなどしてギャンブル機追放運動を強力に進めていく、としている。また今回の一連の「研修会」により、準会員が正会員より数が増えると見ており、これらの実態に即した協会運営をめざしたい、としている。

大阪府警・東署で開かれた「防犯研修会」のようす。左上は東署の矢野防犯課長、上はOAO梅原会長、左はOAO峯副会長

大阪での指導員養成講座

19日に後期開催

前期受講者らを対象に1日間

「第六回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」は、前期部分（パートI、十二月二日に実施）に引続き、後期部分（パートII）が三月十九日に大阪・梅田で開かれることになった。

これは二月十六日、梅田の東阪急ビルでJOU、AOU、大阪と京都の協会の各担当者が打合せを行ない決めたもの。前期部分（パートI）受講者百三名らを対象に次の要領で開催される。

三月十九日午前九時半から午後五時半まで。大阪駅前第三ビル、十七階の桐杏学園にて。受講料一万円。JOU、AOU、㈳青少年育成国民会議の共催、OAO（大阪）、KAO（京都）、HAO（兵庫）、SAO（滋賀）が協賛して開き、主として地元協会が案内、会場など準備する。今回の講師には国民会議から二名と大阪府警保安課から一名を予定している（詳しくはOAO事務局☎三一三—二〇〇三まで）。

新会長に玉村氏

京都健娯協第5回通常総会で役員を改選

八尾氏は相談役に

玉村　勝美氏

京都府健全娯楽業協会（事務局京都市、八尾嘉宥会長、正会員四十四社）では二月五日、市内下京区の京都タワーホテルで第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選を行ない新会長に玉村勝美氏（玉村商事㈱）を選任した。なお総会終了後、懇親会とともにメーカーなどの協賛による新製品展示会も開かれた。

同総会には委任状九社を含む四十二社が出席。冒頭、挨拶に立った八尾会長は「当協会が発足して二年たつが、協会員から違法業者を一人も出していないことを自負している。しかし業界を取り巻く環境は厳しく、賭博そして〝売上税〟の問題などがあり、組織の結束をさらに固めていかねばならない」と述べた。

来ひんとして、京都府警防犯部防犯課長の板谷俊雄警視が「ゲームセンターでの違法営業が増えてきており、とくに賭博の復活の兆しが顕著」と述べ、昨年一年間で賭博営業十五店摘発、八十八名を検挙、また風営法違反は十四店十三名を摘発したことを報告し、違反者のなかった同協会の健全営業の徹底ぶりを高く評価した。なお同防犯課からは課長補佐の山田修警部も出席した。

京都府福祉部青少年婦人課の大機誠主事は「府民の自主的努力と業者の倫理、これに行政的措置があいまって環境浄化が進められる」とし、青少年の健全育成への協力を望んだ。

続いて同協会がさきほど入会した㈳京都府風俗環境浄化協会の楠田嘉四郎局長が、同浄化協会の活動内容を説明し「皆さんの協力を得ながら風営法を意義あるものにしたい」と語った。

この後、同氏より健全営業を推進した協会員に表彰状が贈られた。これは同協会と浄化協会の会長名の連名で表彰したもので、協会員五十二社が表彰された。なお同協会では正会員のほか、関連業者による「賛助会員」、営業機械台数が少ない八号営業者による「地区会員」があり、これらを合わせると六十七社となる。

議案審議に入り、六十一年度活動報告および決算案、六十二年度事業計画および予算案は、いずれも異議なく承認された。六十二年度事業計画については①健全娯楽営業推進と風営適正化法遵守事項の徹底、②協会組織の拡充と業界評価向上のための地域社会に対する啓蒙活動、③業界の経営改善のための努力と諸活動——の三点を重点テーマとし、風営法施行による諸問題の解決、研究会の実施など六項目の計画を挙げている。

役員改選については任期満了に伴うもので、改選に先立って八尾会長は「次期には新役員態勢を望みたい」として辞意を表明。また名久井俊男理事からも辞意の意向が出されていた。この二名以外の役員は再任とし、新たに二名の役員を推薦、承認した。ここで新理事による互選が別室で行なわれ、新会長以下次のとおり選任した。

会長＝玉村勝美氏。副会長＝吉田勲氏（日本科学遊園㈱）、原正巳氏（ビデオインマツヤ）。

理事＝薫明彦氏（㈱パピヨン）、松平敏夫氏（㈱タイトー）、吉岡和晃氏（㈱ナムコ）、寺島邦彦氏（㈱岡田商会）、中山司郎氏（アイレム㈱）、山口敏夫氏（㈲ヤマグチ）、椎名国広氏（㈱トーゴ）。

監事＝杉原英治氏（セガ社）、辻岡章夫氏（㈱京都サービスゲームス）。

なお定款変更を行ない、新たに相談役を設け、これに八尾嘉宥氏（オーケー興産㈱）が選任された。

この役員改選に伴い、事務局を移した。新事務局の所在地などは次のとおり。

京都府健全娯楽業協会事務局＝京都市山科区日ノ岡鴨土町二十、日本科学遊園㈱内、☎（〇七五）五〇二—一四三四。

懇親会とともに行なわれた展示会は、アイレム、SNK、カワクス、関西精機製作所、こまや製作所、ジャレコ、セガ社、タイトー、データイースト、ナムコ、鈴木栄光堂の十一社が協力、それぞれ新製品などを紹介した。

京都健娯協第5回通常総会のようす。写真上は京都府警の板谷防犯課長、左上は京都府青少年婦人課の大機主事、左は風俗環境浄化協会の楠田局長

兵庫AMOP協第2回総会

売上税で講演も

新しく手塚副会長、田中理事選任

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局神戸市、河合久雄会長、会員六十社）では二月十九日、神戸市内のサンパルビルで第二回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選により河合会長を再選した。総会終了後は講演会、懇親会がそれぞれ行なわれた。

同総会は委任状二十二社を含む五十一社が出席、河合会長が議長となって進められた。冒頭挨拶に立った河合会長は「円高不況の中で当業界は、風営法による規制、顧客ニーズの多様化なども含め厳しい環境におかれているが、業界の発展のために今後一層の会員の団結を望む」と述べた。

来ひんとして出席した兵庫県警本部保安部防犯課の上脇義生警部補は、県下の八号営業所数は現在千九十店、昨年一年間の賭博摘発は二十二店（うち八号営業が十四店）で二百三十一台の賭博機を押収、今年はすでに二十店近くを検挙していることを報告し、「一部の不心得者のために、県民に憩いの場を提供している健全な業界までもが同一視されるきらいがあるので、今後取締りを一段と強化していく。協会員の皆さんにはさらに健全娯楽と防犯への協力、そして青少年の入場時間制限の厳守をお願いしたい」と挨拶。また青少年を取り巻く環境浄化を促進している㈶兵庫県青少年本部の西条利一事業部長は、同法人の目的や事業内容を説明し、青少年の健全育成と環境浄化に今後も協力を望むと語った。

議案の審議では六十一年度（第二期）事業報告ならびに収支決算案、六十二年度（第三期）事業計画および予算案が、それぞれ異議なく承認となった。このうち事業計画については①経営環境改善のための諸活動、②アミューズメント事業の評価改善のための広報活動、③組織の充実、拡大を図り将来の発展を期す——の三点を重点テーマとし、賭博営業の撲滅、会員の自己啓発、自主規制の指導などを挙げている。

役員改選については任期満了に伴うもので、まず議長から新役員候補者リストを説明した。すでに前副会長の水野則男氏（㈱アルプス）と本郷公之介氏（山陽リース㈱）の二名が辞退、新たに一社を加えている。このリストのとおり承認、また理事会で正副会長を選任した。その結果、手塚明雄氏（㈱テヅカ）が新副会長に、田中弘氏（㈲こまや製作所）が新理事に加わったほかは、全員留任となった。

総会に引き続いて開かれた講演会は、アミューズメント通信社の赤木真澄社主を講師として、約半時間行なわれた。講演は世界のAM業界の現状、売上税の問題などについて説明があり、その中でとくに米国市場が回復傾向にあること、売上税に対しては当業界でも反対運動を展開すべきであることなどが強調された。

懇親会は新役員となったこまや製作所の尾上道郎営業部長が乾杯の音頭をとって始まり、あわせて参加メーカー各社による新製品展示会、ビンゴゲームなども行なわれた。

兵庫AMOP協第2回通常総会にて、下は講演会のようす。写真上は河合会長、左上は兵庫県警防犯課の上脇警部補、左は兵庫県青少年本部の西条部長

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月15日〜27日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

二月二十日付＝「テレビ付フリッパーゲーム機」、㈱ユニバーサル（栃木）、62・7353審、54・30454。

特許出願公開

二月二十三日付＝「スロットマシンのペイライン設定方法」、シグマ商事㈱（東京）、62・41680(請)、61・34978。「液晶表示ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、62・41682、61・183648。

実用新案出願公開

二月十六日付＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、62・24891。60・113698。「スロットマシン」、同、62・24892、60・115095。

二月十九日付＝「スロットマシンの入賞表示装置」、同、62・27689、60・118188。

二月二十四日付＝「二連卓形電子遊戯器の筐体」、共立工業㈲（神奈川）、62・30891(請)、60・121632。

二月二十七日付＝「競争用遊戯施設」、明昌特殊産業㈱（大阪）、62・33892、60・125370。

優良7社8機を表彰

JOU第14回通常総会、共同購入の強化促す

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、組合員二十二社、JOU）では二月十七日、茨城県・大洗のパークホテルで第十四回通常総会を開き、同組合恒例の「六十一年度優秀マシン」のメーカーを表彰、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をそれぞれ承認したほか、情報交換などを行なった。

「優秀マシン」については十二月例会で、六十一年度に発売されたAM機を中心に、長期間貢献したものも含めて選定、今回、選ばれたメーカーを招いて表彰した。表彰されたのは七社（八機種）で、次のとおり。

最優秀機＝タイトー「アルカノイド」、優秀機＝セガ社「スペースハリアー」、同「アウトラン」、テクモ「ワールドカップ」、SNK「怒」、トーゴ「ファミリータクシー」、米国ウィリアムズ社「ハイスピード」（タイトーが代理出席）、ロングラン機＝こまや「ハッピータイム」。

また同組合に加入して十年になるものが「永年組合員」として、次の三社が表彰された。三栄通商㈱、㈱ワイドレジャー、大光産業㈱。

このあとAOUショーの出品機種、「売上税」問題などについての情報および意見の交換が行なわれた。また高根宏之介副理事長から、「青少年指導員養成講座」の後期講座について、「若干の赤字が予想されるが、これはAOUとJOUで負担することが実行委員会で決まった」との報告があった。

総会議案審議は、委任五社を含む十七社の出席により行なわれた（高根氏議長）。六十一年度事業報告および決算案は、異議なく承認となった。

六十二年度事業計画案および予算案については、共同購買事業をより積極的に行なっていくことを前提に作成されており、主な事業計画としてこのほか、国内、海外における青少年の活動や遊戯施設の視察、青少年関係団体との懇談会の開催、管理体制の充実化による青少年非行防止と地域社会に協調した健全育成活動の促進——などが挙げられ、承認された。

このほか今年一年間の例会開催月を決め、景品の共同購入数量が減少してきているので、機械購入の促進を図るための検討も含めた例会を開いていくことを確認した。

JOU第14回通常総会にて。上の写真は優秀機表彰で、左から高根、宇島両副理事長とタイトー・末角社長

トーゴの「ウルトラツイスター」TVドラマ出演

主人公に遊園施設の設計技師も

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）開発の画期的なコースター「ウルトラツイスター」を大きく扱ったテレビドラマが二月十一日夜、TBS系で放映され話題となった。

「ウルトラツイスター」は、日本で初めて後楽園ゆうえんち（東京都文京区、㈱後楽園スタヂアム経営）で十二月二十日オープンして以来、最高数時間待ちの行列を作るほど好評となっているもの。TBSでは、昨年秋のAMショーにトーゴが出品した同機を見て、ドラマ作りのヒントを得て、その企画をトーゴに持ち込み、トーゴがこれに全面協力したもので、ドラマでは同機の設計段階から後楽園ゆうえんちでの施工、完成に至るまでのもようが、ストーリー展開の中に盛り込まれた。

このテレビ番組はTBSの「水曜ドラマスペシャル」で、タイトルは「家政婦・織枝の体験」。母子家庭（母が南田洋子、息子が岸田智史）に織枝（大竹しのぶ）が家政婦として入るが、その母が家政婦を雇ってまで勤めに出たため、息子はきげんを悪くし、母子の間でいさかいが始まる。織枝は仕事を離れてその争いの中に巻き込まれていくが、最後にはそれぞれの立場を認め合ってまるく収まるというストーリー。

この中で岸田智史が遊園施設のプランナーという役で登場し、自分の部屋に「ウルトラツイスター」の模型を置き、同機の設計図などをパソコンでTV画面に表示する。また後楽園ゆうえんちの同機施工現場に立ち合ったり、試運転を行なったりするシーンのほか、同園の各遊園施設も扱われた。なお同機の工事現場の場面では、トーゴの従業員も多数登場した。同ドラマにはこのほか、加藤茶、明石家さんまなども出演して盛り上げた。

トーゴでは、遊園施設にこのような形でスポットが当たるのは非常に珍しく、同機とともに遊園施設全体に対する大きなイメージアップになったとしている。

テレビドラマ「家政婦・織枝の体験」（2月11日放映）から、一番上は岸田技師の自室、以下は後楽園ゆうえんちでのシーン

米国デコに許諾

アイレム「怪傑ヤンチャ丸」海外名「キッドニッキ」として

アイレム販売㈱（本社東京、高嶋由之社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「快傑ヤンチャ丸」を、米国のデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ロバート・ロイド社長）に許諾したことを、明らかにした。

これはアイレムからデータイーストUSAに許諾するものとしては、「スパルタンX」（カンフーマスター）以来のもの。「快傑ヤンチャ丸」は北米市場で「キッドニッキ」と名前が変わり、アップライト仕様で出荷される（許諾は基板ベース）。

なおデータイーストUSA社はデータイースト㈱の子会社。同社ではデータイーストの海外仕様版「カルノフ」、辰巳電子の「ロックオン」、ウッドプレイスの「ファイヤー・トラップ」を同様に展開している。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申しあげます。

この度の新製品

「飛翔鮫」（HISHOZAME）

「ラスタン　サーガ」

は弊社のオリジナル製品であります。

従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出等の行為をすること、及びこれらの機械を使用して営業することは、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申しあげます。

昭和六十二年三月

東京都千代田区平河町2丁目5番3号

株式会社　タイトー

公開迫る「キャプテンEO」

東京ディズニーで3月20日オープンの予定

東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営）で新しいアトラクション、立体映像を駆使した「キャプテンEO」が三月二十日オープンする。また同園では七月に山岳列車「ビッグサンダー・マウンテン」をオープンすることになっており、着々と内容を拡充しつつある。

今回オープンする「キャプテンEO」は、昨年米国のディズニーワールド／エプコットセンターで九月十二日、ディズニーランド（ロサンゼルス郊外）で同十九日に相次いでオープンしたものと同じもの。両園でもオープン以来、大変な人気を集めている。うちエプコットでは従来の立体映画「マジック・ジャーニー」と取り替えたもの。

東京ディズニーランドでも、エプコットと同様に「マジック・ジャーニー」から取り替えるが、前作がスクリーンだけの演出だったのに比べ、スクリーン以外にいろいろな仕掛けがあり、取り替えと言っても簡単ではない。立体映像システム自体は前作と同じ「偏光メガネ」方式だが、内容は前作をはるかにしのぐ強力なものとなっている。

製作総指揮＝ジョージ・ルーカス、監督＝フランシス・コッポラ、主演＝マイケル・ジャクソン。それだけでも話題性があるが、ストーリーに沿った光、音楽すべての演出で圧倒させる。ストーリーは、マイケルが演じる宇宙船のキャプテン（船長）EOが愉快なキャラクターと宇宙旅行を続けていくうち、色彩を失った暗黒の星に追いつめられ、そこでの壮絶な闘いの果てにその星を幸せの星に変えてしまう、というもの。

たった十七分間という上映時間だが、立体映像の特殊効果、SFXと音楽、そしてスクリーンだけでない演出と、たて続けに見る者を引きずり込む強力なパワーがある。日本で（米国以外では世界で）ひとつしかないこの新しいアトラクションに大きな関心が集められている。

「キャプテンEO」のシーンから　©1986 The Walt Disney Company

論潮　反対を行動に

「売上税」には反対だが、結局は（法案が）通ることになるだろう」などと言う声が、この業界には少なくない。「売上税」が国民の消費経済を縮少させ、増税と合わせて産業自体を困難な状況に追い込むことがわかっていても、どちらかと言えば「泣く子と地頭には勝てぬ」という態度である。もっとひどいのになると「長いものには巻かれろ」ということになる。

こうした態度に共通しているのは、「自分ではなにもしない」ということで、なんでも他人のせいにして、自分自身の考えや立場を明らかにしない、ということである。

確かに日本の国民は万事に控え目であることを尊ぶ傾向にあるのかも知れない。しかし、各業界で「売上税」に反対する声が高まりつつあっても、あえてダンマリを決め込むのは、いささか卑怯ではないだろうか。

「反対」を明らかにすれば（法案が）通った場合、後でひどい目に遭う——と言うのは、「反対」もしないような業界のことに対して後で（優遇するなどの）配慮をするわけがない、ということと裏腹の関係にある。いずれにせよ、「売上税」導入が国会で決まれば、業界も国民もひどい目に遭うわけで、反対しない手はない。反対する声が強ければ、政府・自民党も「売上税」法案を撤回せざるをえなくなるのである。しかし、反対する声が弱ければこの法案は通ることになるだろう。つまり、通る通らないのいずれになるかは、国民の態度ひとつにかかっているのである。

遊園地、ゲームセンター、その他あらゆるAM施設が「売上税」の脅威にさらされているとき、各業者団体が手をこまねいているとするなら、これは怠慢だと言わねばならない。お隣りのパチンコ業界は娯楽施設利用税の対象だから「売上税」は非課税とされているが、それでも「売上税」そのものに反対してすでに署名運動など進めている。自分たちの業界は自分たちの手で守る以外、だれも守ってはくれないのだ。

許諾制で供給へ

SNKの「ループレバー」　データイースト「魔境戦士」から

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）ではこのほど、同社開発の操作スイッチ「ループレバー」を許諾制で他の開発メーカーにも供給することになり、その第一弾としてデータイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の新製品「魔境戦士」に関して許諾した、と発表した。

「ループレバー」は八方向を指示するダイアル式スイッチを組み込んだ八方向レバーで、ひとつのレバーで進行方向と発射方向の二つの方向を同時に操作するもの。SNKのTVゲーム機では、「タンク」をはじめ「怒」、「怒号層圏」、「バミューダ・トライアングル」で使用されてきており、「8×8」ないし「ダブルジョイスティック」として親しまれている。

この「ループレバー」を採用したいという開発メーカーの要求が、これまでいくつかあったことから、同社では部品供給を含めてライセンスを与えることになったもの。許諾品には、インストラクションシートのところに貼付する許諾シールが発行されることになっている。

社名変更

日本電動特許㈱（旧・日本電動遊技機特許㈱）＝大阪市東区谷町三の四十、☎九四二—一〇九〇、徳山謙二朗社長。

事務所開設

日本電動特許㈱・東京事務所＝東京都台東区東上野二の十八の四、樺沢ビル、☎八三七—一〇九〇。

事務所移転

㈱ナムコ・旭川事務所＝旭川市三条通十五丁目左一号、銀座センタービル、☎（〇一六六）二三—三二四五、菅原正良所長。

日東エレクトロニクス㈱＝東大阪市荒本西二の十四の十七、☎七八八—八八五五、大石浩社長。

大藤商事㈲＝鹿児島市西田二の四の二十、武盛ビル、☎（〇九九二）五八—七七二八、藤崎義彦社長。

プログラム著作物の登録手続き開始へ

立証が容易になるなど 効果のある特別の登録

TVゲームソフトを含むコンピューター・プログラムの著作権に関して、無断コピー（複製）など著作権侵害行為に対処する際の立証を容易にすることができる「プログラムの著作物の登録」が、四月一日からいよいよ開始される。

これは昨年公布された「プログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律」に基づくもの。コンピューター・プログラムの著作権は、TVゲーム機に内蔵されているものについて判例（東京地裁57・12・6、横浜地裁58・3・30、大阪地裁59・1・26、東京地裁60・3・8、同6・10）で確立している。さらに六十年六月、コンピューター・プログラムを著作物として明文化するなど盛り込んだ著作権法の一部改正が行なわれ、六十一年一月一日から施行された。この法改正に伴い、コンピューター・プログラムの著作物について、特別の「登録」制度が発足することになり、六十一年五月に「登録の特例に関する法律」が制定され、この四月から登録手続きが始まることになった。

日本の著作権法は、著作権の発生について、登録その他一切の手続きを必要としない「無方式主義」に基づいており、基本的には登録の有無に関わりなく、著作物が出来た時に著作権が発生し、保護されることになっている。これは著作権に関するベルヌ条約上の大原則であり、登録制度を採る「方式主義」と区別されている。この「方式主義」は登録制度により、著作権保護を手続上容易にする（侵害に対する手続きなど）反面、ひとつひとつ登録しなければならないという煩雑さもある（米国などはこの方式主義を採用している）。

それでも日本の著作権法は、これまで特定の目的のために、①「対抗要件としての登録」、②「発行（公表）年月日の登録」、③「実名の登録」が設けられており、これらの登録制度が利用されている。今回は、これら三種類の登録とは別に、コンピューター・プログラムについてのみ登録制度を発足させるもの。これにより、公表を前提とする著作物ならこれまでの登録制度が利用されるが、プログラム著作物の場合は未発行（公表）のまま使用されることが多いことから、「創作年月日の登録」を加え、プログラム登録制度は、①「著作権の登録」、②「創作年月日の登録」、③「発行（公表）年月日の登録」、④「実名の登録」を一括して、それぞれ受付けることになった。

この登録制度は新たに発足するものだけに、知っておくべきことが多くあるが、そのあらましは次のとおり。

プログラム登録制度の概要

1 登録機関……特例法に基づき文化庁が指定した指定登録機関

㈶ソフトウェア情報センター＝東京都港区虎の門五丁目一番四号、☎四三七―三〇七一。

2 登録の対象となるプログラムの種類

OS（オペレーション・システム）、パッケージプログラム、電気製品などに部品として組み込まれているROMに固定されている制御用プログラムなど、その種類、用途、言語を問わず、すべてのコンピュータープログラムが登録できる。

3 登録の種類、効果

(1)「著作権の登録」

著作物の公表・未公表を問わず、著作権の移転などについて登録するもので、その登録内容について第三者に対抗できる。

(2)「創作年月日の登録」

著作物の公表・未公表を問わず、創作後六ヵ月以内に著作者が、創作年月日を登録するもの。官報に公示され、登録内容は推定される。

(3)「第一発行（公表）年月日の登録」

発表または公表された著作物について、最初に発行または公表された年月日を登録するもの。官報公示される。

(4)「実名の登録」

無名または変名で公表された著作物について、その著作者が実名を登録するもの。官報公示される。保護対象期間は、公表後五十年から死後五十年となる。

以上のうち(2)、(3)、(4)については登録内容が推定されるが、これは後に訴訟手続きが行なわれた場合など、立証を強化するという意味である。つまり、無断コピーに対して、本来の著作権利者が自分に権利のあることを立証することが容易になる、というようなケースが想定されている。

4 登録手続き

(1) 登録申請

① 必要資料

申請書、明細書、プログラム著作物の複製物（プログラムリストで、A6版マイクロフィルムに複製したもの）、その他実名証明書など。

② 登録免許税および登録手数料

免許税は登録の種類によって異なり、「著作権の登録」一件一万八千円（質権は債権金額の千分の四）、「創作年月日の登録」「第一発行年月日の登録」は一件三千円、「実名の登録」は一件九千円。

手数料は一件二万円。

(2) 審査

登録に必要な資料の確認などの形式審査

(3) 登録

既存のバインダー式著作権登録原簿によらず、磁気テープまたは磁気ディスクなどにより調整されたプログラム登録原簿に記録する。プログラム登録原簿に記録された事項を記載した書類は、だれでも交付請求できる。

(4) 登録完了通知

申請者に登録番号、登録年月日を通知する。

(5) 官報公示

「創作年月日の登録」、「第一公表年月日の登録」、「実名の登録」について公示する。

5 登録のメリット

(1) 法律に基づく効果

（前述）

(2) 事実上の効果

① 登録を受けた者が権利者であることを立証するのが容易になる。

創作後あるいは公表後すぐに登録しておくことにより、後日その無断コピーなどが出回ったような場合、登録年月日と侵害事実の前後関係などから、登録を受けた者が真正な権利者であるとの立証が容易になる。

虚偽の登録は刑罰（刑法に基づく公正証書原本不実記載罪）が課せられることから、真正さが保たれる。取引については登録事項記載書類を呈示することにより、権利者であることを事実上立証できる。

② 官報公示により、紛争の未然防止および登録に係るプログラムの流通促進が期待できる。

③ 提出されたプログラムの複製物に、証拠としての能力が期待できる。

6 秘密の保持

登録に係るプログラムはオブジェクトプログラムであっても差し支えない。「著作権の登録」については官報公示は行なわず、取引関係や債権債務関係が公けにならないようにする。

登録事務に従事する職員には、法律で秘密保持義務が課されている（義務違反には罰則）。文化庁長官は法律により、指定登録機関に対し、登録実施者の選任の許可、義務に違反した登録実施者の解任命令など、秘密保持のために必要な権限を行使できる。

プログラムの複製物、申請書、明細書は、裁判所からの照合などの場合以外は、外部に公開しない。

7 実施期日

六十二年四月一日から登録事務を始める。

東京・錦糸町の西武屋上に遊園地

下町の情緒を演出 米国製遊具に人気

西日本ドリーム産業運営「こどもの広場」

上の写真は「こどもの広場」のようす

西日本ドリーム産業㈱（本社北九州市、枡和敏社長）では十二月二十六日、東京墨田区錦糸町の西武デパート屋上に遊園地「こどもの広場」をオープンし、話題となっている。

錦糸町西武デパートは、国鉄錦糸町駅前の映画館街を取り壊し、この跡地に建設された地上七階、地下一階の「楽天地ビル」のメインテナントとして十一月五日開店したもので、同ビルは西武とともに映画館やゲーム場、サウナなどの"楽天地"と、飲食店街"プライム"により構成されている。西武デパートの店舗面積は一万九千五百平方㍍で、屋上面積は二千二百七十平方㍍だが、「こどもの広場」はその約半分のスペースを使用。なお西武デパート入口付近に、同遊園地への直通エレベーターが設けられ、来客の便を図っている。

事故防止をさまざまに配慮 同社東日本ロケでは最大級

「こどもの広場」の基本コンセプトは"下町の雰囲気"の演出ということで、これに沿ったディスプレイを施してある。この演出の中心となっているのが「駄菓子屋」。これは下町情緒のある小屋の周りにのぼりを立て、十円程度のアメ玉や菓子類のほか、めんこ、けん玉、おはじきなどを販売しているもので、好評を得ている。また乗物機とともに日本的な太鼓橋や屋形船などのミニチュアが設置されているのが、同ロケの大きな特徴。各機械や施設のレイアウトについて同社では「子どもを主な対象にしているため、けがや事故の未然防止を第一に考え、余裕をもたせた空間スペースと広い通路を設けて、全体が一目で見渡せるようにした。その上で楽しさを演出する工夫をこらしたが、まだ当社の意図するものになっていない。しかし春休みまでには完成させる」としている。

設置機種は遊園施設二機種、小型乗物機約三十機種、アーケードゲーム機約四十機種で、機械台数にすると約八十台。このうち人気があるのは、滑り台やトランポリンなど数種の遊具を組合わせた「プレイポート」（米国ペンテスデザイン社製、土佐貿易㈱が輸入元）で、同社が国内総発売元となっているもの。大型施設はこのほかエアークッション遊具「ダックス」（大阪テント製）がある。

小型乗物機はレール走行式「サンフランシスコ電車」（朝日エンジニアリング製）、ハンドルを左右に動かして走るライド「ローラーレーサー」（米国ナッシュビル社製）のほか、バッテリーカー七台（うちぬいぐるみ式三台）、定置型二十台を設置。

アーケードゲーム機は半分がプライズマシン。TVゲーム機は、同ビル一階の他社運営ゲーム場との兼ね合いを考慮し、数台しか設置していないとのこと（同ゲームコーナーは風営許可対象外）。なお同屋上は立地的に風が強いので、ゲーム機など設置フロアのテントは危険防止のため、風速が毎秒十二㍍以上になると自動的に巻き込まれるというフランス製のものを使用。また料金面でも配慮され、大型遊具については時間無制限とし、とくに「プレイポート」と「ローラーレーサー」は同フロアに設置し、一回百円で二種とも自由に利用できる。

同社は東日本で二十二ヵ所のロケを運営しているが、その中で同屋上ロケが最大規模のもの。

上の写真は太鼓橋や屋形船を配したレール走行式乗物機のスペース、下の写真は下町ムードの駄菓子屋や案内所でテントは自動巻込式

いろいろな遊具を組合わせ人気のあるアスレチック施設「プレイポート」（米国ペンテス社製）

ima

フリッパーブームで欧米最新機種出揃う

ウィリアムズ社は「ミリオニアー」を発表

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】（IMA87の出展社のうち）西独ノバ社は、ガーゼルマン・グループに属する大手企業で、米国ウィリアムズ社のフリッパーを強調していた。ノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長は、八七年中の販売高は前年の二倍に達した、と語っていた。ウィリアムズ社の「ピン・ボット」と、最新機「ミリオニアー」が出品された。

ノバ社はまた、一連のゲーム機を出品したが、これは同社が多くの有名なメーカーのディストリビューターだからである。ローゼンツバイク氏はまた、同氏の意見として「これらゲーム機の評判は大変良くなっており、全般的に品質もいい」と述べている。

西独でのもうひとつの大手企業、バリー・ウルフ社は、もちろん米国のバリー社と関連がある。バリー・ウルフ社のハンク・クロス社長も、同様に、西独でのフリッパー人気の急伸ぶりについて語った。同氏の考えによるとこれは、基本的には複雑ではなく、むしろ単純だが絶えず人を魅きつけるという新機種を、次々と供給してきているからだそうである。バリー社の「ストレンジ・サイエンス」が出品されたが、これはヨーロッパで初めての披露となった（註＝ATE87で先に出品された）。またバリー・ミッドウェー社のTVゲーム機「ランページ」も、この人で一杯の小間に出品された。

フリッパーは今では、ヨーロッパでも製造されている。西独ベルクマン社は、イタリアのベルゲームズ社製品（「コブラ」のこと）を並べた。同機はすでに普及しているが、それは値段が安いのと、ゲーム自体よく出来ていてプレイヤーの気に入られているからである。

もうひとつ、オランダのヤック・ハン・ハム社によるロイヤル・フリッパーは、まだ真新しいメーカー品で、製品として「エスケープ」が出品されている。同機は大胆な光の効果と魅きつけるような音響を含め、たくさんの優れたフィーチャーを備えている。

米国のゴットリーブ・フリッパーは同ショーでは、西独NSM／ローエン社から出品された。同社もまた大手企業で、各種ゲーム機を製造したり、各社製品をディストリビュートしている。（ゴットリーブ・フリッパーで）出品されたのは、最新機種の「モンテカルロ」だった。NSM／ローエン社の小間は大変印象的で、同社の七十店舗に及ぶ大きな遊技場チェーンで使われているシンボル――海と日光、砂浜とヤシの木が描かれていた。同社の「ロイヤル・ダーツ」ゲーム機も大変人気があり、立ち止ってダーツを投げてみるオペレーターの姿が絶えなかった。

西独のコナミ社は、I

西独バリーウルフ社のハンク・クロス社長。背景のフリッパーは米国バリー・ミッドウェー社製「ストレンジ・サイエンス」

西独NSM／ローエン社のユーリッヒ・シュルツ社長。同氏の父親はNSM社の3人の創設者のうちのひとりである

西独ノバ社（ガーゼルマングループ）のハンス・ローゼンツバイク社長。同社の取扱い製品のメーカー名を誇りにしている

MAが開かれる都市、フランクフルトに本拠を持つ、（コナミ工業の）ドイツでの子会社である。ロンドンATE87で出品された同社の最新機種は、すべて、ここでも展示された。西独の小規模なオペレーターたちが格別の関心を示したのは、コナミ社によって特別に開発されたコックピット型のキャビネットだった。これは三つに分解してステーション・ワゴンに容易に積み込めるようにしたものである。西独のオペレーターはコックピット型のゲーム機を、あるロケーションから次のロケーションへと移動させることがよくあることから、このキャビネットに対する関心は明らかだった。

ステラ・エレクトロニック社は、ガーゼルマングループの中でもまだ新しい会社であり、輸出入が専門業務である。米国任天堂のゲーム機はこの小間で展示され、「プレイチョイス10」は大変な成功を収めた。米国任天堂の新ゲーム、「スラローム」は模擬スキーゲーム機であるが、この小間でオリンピックのスキー選手、ロージ・ミッテルマイアーさんがこのTVゲームに挑戦した。彼女は「実際の競技よりも難しいから、優れたゲーム機に違いないわ」と感想を述べている。

ジュークボックスは西独市場では決して終っていない。新しいシーバーグ社製「レーザー・ミュージックCD」が、ノバ社により出品され、実際これには大いに関心が寄せられた。一方、NSM社は同社ジュークボックスの開発、改良、製造を続けており、その新機種「ギャラクシー200」は同社によれば、実際のオーケストラや歌手のサウンドを最も忠実に再現するものであり、オペレーターの気に入るだけのフィーチャーを備えている、とのことである。

ワーリッツァー社もジュークボックスの製造を続けている。同社はこのショーで「ワン・モア・タイム」を出品したが、これはできる限り最高の新技術を駆使している反面、その形はかの有名な「ワーリッツァー1015」になっているというもの。「1015」は一九四六年に発売され、約五万六千台も製造されたという大ヒット機なのである。

米国任天堂のTVゲーム機「VSスラローム」を背に（左から）、アラン・ストーン氏、オリンピック選手のロージ・ミッテルマイアーさん、ステラ社のウォルフガンク・チューリー氏

ローエン社の小間にて、同社のダーツゲーム機「ロイヤル・ダーツ」のようす。西独市場では米国と同様に、ダーツゲーム機に人気があり、各社から販売されている

解説　ウルフ、ガーゼルマン　ローエン社でバランス

西ドイツの業界ではAMゲーム機、射幸性のある遊技機、そして自動販売機とがいっしょに扱われており、IMAの出品内容もこれに準じている。うち射幸性のある遊技機というのは、その大部分がいわゆる「ロタミント」タイプのギャンブル機である。二つ、あるいは三つの円盤が自動的に回転／停止し、窓に示された絵柄や数字などが揃うことにより、現金がペイアウトされる。中にはTVモニターやカード式の表示盤を用いた変り種もあるが、いずれにせよ遊技内容はギャンブルで、一回の現金投入、最高ペイアウトなどが特別の法令によって規制されているもの。多くは、壁かけ型のキャビネットを採用している。

西独の業界では大手業者同士のバランスがうまくとられている、というのが特徴的である。バリー・ウルフ社、NSM／ローエン社、そしてADP社とノバ社を擁するガーゼルマングループ、という三つの大手業者が互いに競合しながら均衡を保っている。これ以外にも独立系の業者はいるが、それらを含めて調和がとれており、秩序を重んじるドイツ人気質すら感じさせられる。また三つの大手業者は、輸入・製造、販売、営業（オペレーション）を兼業しており、このことは独立系の業者も同様である。さらに、これらの業者の多くはAM機、ギャンブル機を同時に扱っているので、外部から見ると少なからず混乱するが、ドイツ人にとっては当然のようだ。

しかしギャンブル機は青少年にとって好ましくない、との考え方は徹底している。こうした機種で青少年が遊ぶことはありえないわけで、西独では機種によって使用区分がはっきりしているということができる。またギャンブル性のほかにも、青少年に遊ばせていいかどうかという基準がある。これはASK（自動機器自主規制）というもので、AMゲーム機のなかでも戦争をテーマにしたものや残虐性を示すものなどは、青少年に遊ばせないとしている。

一九二八年にASKはVDAI（ドイツ自動機器産業協会）によって制定され、すでに定着しているほか、八五年の「年少者保護法」によって一段と強化された。ASKによって審査されたTVゲーム機はこれまでに三百九十八機種あり、うち八十四機種（全体の二一・一％）が「適当ではない」とされている。こうした自主規制の定着に伴い、西独市場のTVゲーム機は、明るく楽しいものが主流を占めるに至っており、大いに参考になる。

このことはIMAの出品内容にも関係してくる（残虐なゲーム内容ならば出品もできない）。さて、AMゲーム機のうちフリッパーについては、前号で報じたように、ブームが続いており、米国製の最新機種が次々と紹介された（この点で英国ATEは大したことがない）。日米のTVゲーム機については、ATE並みとなっている。流れとしては、バリー社系の米国製品はバリーウルフ社から出品され、それ以外はガーゼルマングループ（ノバ社、ADP社、ステラ・エレクトロニック社）とNSM／ローエン社が担当している（両者にまたがる場合もある）。

日本のメーカー系の出展社は西独コナミ社だけ。セガ社、タイトー、ナムコ、データイースト、アイレム、カプコン、SNK、テクモ、ジャレコなどはガーゼルマングループかNSM／ローエン社から、また米国任天堂、アタリゲームズ社なども同様に、それぞれの製品が出品された。ここで注目すべきなのは、こうしたいわば「代理出展」も出展社のひとつに数えるということである。出展社が百四十社あると言っても、こうした「代理出展」が含まれており、実際の出展社はもっと少なくなる。

西独市場ではTVゲーム機、フリッパー、ジュークボックス、プールテーブル、サッカーゲーム機を合わせると約九万七千三百台（八五年では約八万三百台）と成長しており、とくにフリッパーの伸びが著しく、TVゲームがこれに続いているとされている。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

カナダのコピー業者 RCMPが摘発
韓国製PC基板輸入で刑事処分

カナダのオンタリオ州キッチェナーで、騎馬警察のRCMP（米国のFBIに相当する）は、韓国製の安いTVゲーム基板を輸入していた女性、キャサリン・デバチスタを摘発、カナダの税関に係る法令により刑事処分を進めた、と発表した。

これは米国AAMAの商品保護担当理事、ロバート・フェイ氏を通じて明らかにしたもの。カナダのRCMPは一月二十三日、オンタリオ州裁判所でデバチスタ被告がカナダ税関法違反の事実を認め、十八ヵ月間の保護観察（判決猶予）という刑事処分を受けたことを明らかにした。同被告人は韓国からカナダへ安いTVゲーム基板を輸入する組織に関与し、また税関で虚偽の申告をしたことを認めた。この刑事処分とは別に、これらの輸入に伴なう売上税（カナダ国税）をごまかしたとして、八万七千カナダドル追徴されることになった。

デバチスタ被告はインタートレード社とビデオホールセラーズ社を経営しているが、八六年五月二十八日にRCMPにより両社は家宅捜査を受け（数百枚の違法基板が押収された）、七月二十二日にはカナダ関税法により刑事罰を受けている。従って、いわば前科があるわけだが、保護観察という軽い刑事処分になっているもの。オンタリオ州キッチェナーは米国の東北部に近く、コピー品の米国への流入ルートのひとつとなっている。

米国バリー社86年決算 カジノで売上増
AMゲーム部門はやや回復気味

米国のバリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長兼社長）は十二月末締めの八六年度決算をこのほど明らかにした。それによると、カジノ部門の伸びが目立っているが、ミューレーン会長はAMゲーム機部門の回復が著しい点を強調している。

八六年度の同社総売上高は約十六億三千九百万ドル（前年約十三億四千四百八十万ドル）で二二%増加した。しかし純利益は約二千三百七十万ドル（同約二千五百六十万ドル）と七%減少している。このため一株当たりの利益は〇・八一ドル（同〇・九五ドル）と下った。これらに関してミューレーン会長は、新しい税法のための投資税引当金（ITC）が遡及的に同社の利益を食いつぶしたためだ、と説明している。

同社のアトランチックシチー市のカジノ「パーク・パレス」は同市で最も儲かるカジノホテルとなった。同社はネバダ州に二つの「バリー・グランド」ホテルカジノを経営しているが、さらにアトランチックシチー「ゴールデンナゲット」カジノホテルを買収する見込み（すでに合意している。本紙前号参照）で、バリー社としてはホテルカジノ経営にさらに力を入れる方針である。

一方、AMゲーム機部門について、ミューレーン会長は、他の同業者ベースで見た場合かなりの実績を挙げており、実際ヒットゲーム機（「ランページ」など）を次々製造、販売した――としている。米国のAMゲーム機メーカーは全般的に低調であり、それでも健闘しているということだ。

米国のアタリゲームズ社から ナムコの許諾品
欧米向け「ローリングサンダー」

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）から発売になった「ローリング・サンダー」。ナムコからの許諾品としては「ポールポジションII」以来のもの（商標、著作権はナムコに属している）。

日本ではテーブル型なのだが、アップライト仕様となっているほかは、ゲーム内容など同じもよう。欧米市場に出荷されつつある。

Atari Game "Rolling Thunder"

話題のマシン

TVアクション舞台劇「ワンダーモモ」

地球守る女の子

ナムコからプライズ機用景品セットも

女の子がキックで怪人軍団をやっつけていくという内容のTVゲーム機

「ワンダーモモ」が、(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から二月二十七日発売となり、またプライズマシン用の同社景品セットが一月二十六日発売となっている。

「ワンダーモモ」は異星人の女の子〝モモ〟が、地球を守るために怪人軍団と戦うというアニメタッチ画像のもの。画面は舞台になっており、最下部にハチマキを巻いた観客がいて、プレイヤーが操作するモモのアクション劇を観戦しているという設定が面白い。画面はモモの動きに従って、左右へ一定距離（舞台の端まで）スクロールする。

ワンダーモモ

大きく四つのステージに分かれ、各ステージは四エリア構成（計十六エリア）になっている。操作は八方向レバーと二つのボタン（キック、ジャンプ）を駆使する。

キックは操作の仕方により六種類ある。敵を倒すたびにワンダーメーターが上がり、一定レベル以上になった時、ボタンを叩き続けるか竜巻に触れるかで〝ワンダーモモ〟に変身し、投げて敵を倒せる強力な武器〝ワンダーリング〟を使える。ただし時間経過とともにワンダーメーターが減り、なくなると元に戻る。各ステージのタイトルは①怪人軍団、②吸血フラワーの謎、③狙われた女学生、④変身！最終決戦。一エリアで敵のボスを倒すと次のエリアへ進む。全ステージクリアまたは生命メーター（敵にやられると減る）がゼロになるとゲーム終了だが、途中でカプセルを取ると生命メーターが増す。なお第二ステージ以降は硬貨追加投入で継続プレイ可能。ROMキット販売のみでOP価格五万八千円。

景品セットは同社「スウィートランド」発売に伴って提供するもので、さまざまな景品類を同社が選択し、ロケ形態に合わせてセットで五種類を用意。Aセット＝都市型ロケ用で大人向け、Bセット＝SC用で高校生向け、Cセット＝SC用で家族向け、Dセット＝汎用タイプ、民芸品セット＝珍しい民芸品マスコットなど。各セットとも定価三万円。

ナムコ景品セット（写真はBセット）

タイマー制アーケードゲーム機

カッパの頭叩き

タイトーの「げんきがでるかっぱ」

カッパを叩くアーケードゲーム機「げんきがでるかっぱ」が、(株)タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から十二月下旬発売となっている。

同機は六つの穴の中からランダムに顔を出してくるカッパを、ハンマーで叩いて得点していくゲームで、同社〝ちびっ子シリーズ〟のひとつ。

硬貨投入後スタートボタンを押すと、軽快なメロディーとともにゲームが始まる。カッパは一匹ずつ、あるいは二匹、三匹が一度に顔を出すので、素早く叩いていかなければならない。反射神経を必要とする。うまく叩くごとに得点が盤面にLED表示されていく。タイマー制で、表示タイム数がゼロになるとゲーム終了で、結果が五段階で評価される（「なかなか」「やるな」「やったね」など）。なおゲーム終了後盤面のルーレットが回転し、カッパの絵で止まると一回再ゲームとなる。終了後ハンマーを所定位置に戻さないとブザーが鳴る。定価七十五万円。

げんきがでるかっぱ

回転式「森のメリーゴーランド」

木馬に乗り散歩

朝日から新バッテリーカーも

定置回転式乗物機「森のメリーゴーランド」とバッテリーカー「チビ丸」が、朝日エンジニアリング(株)（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から発売となっている。

「森のメリーゴーランド」は、おとぎの国の木馬に乗って森の木陰を散歩する、という雰囲気を狙ったもの。回転台の上に切り株が二つと木馬があり、若葉をデザインしたパラソル（同社「ポンピングログ」に設置のものと同タイプ）が取り付けられている。作動は木馬のみ上下動を繰り返しながら、全体が回転する。三人乗りで、木馬に子ども一人、二つの切り株に各一人ずつの大人が乗れる。作動中にメロディー（四曲内蔵、切り替え式）が流れる。若葉のパラソルに、歌を歌っている雨ガエルのイラストが描かれているのも楽しい。定価六十七万円。

バッテリーカー「チビ丸」は赤、黄、青の三色を配したカラフルなボディーで、両サイドに大きなヘッドライトが付いている。コンパクトサイズで長さ九十九㌢、幅六十五㌢、高さ六十㌢、重量は五十八㌔グラム。作動中にエンジンの走行音が出て、電子音によるクラクションも鳴らすことができる。タイマーは一回六十秒、九十秒の切り替えができる。定価は二十七万円。

チビ丸

森のメリーゴーランド

話題のマシン

TVフリッパー「タイムスキャナー」

バックを揺らす

セガ社、メダルゲーム「ワールドビンゴ」も

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVフリッパーゲーム機「タイムスキャナー」が三月十日発売となり、また多人数用大型メダルゲーム機「ワールドビンゴ」が十二月中旬から発売となっている。

TVゲーム機「タイムスキャナー」は特製操作盤を採用したTVフリッパーで、操作盤を縦横に揺らすことができ、これに合わせて画面のプレイフィールドも揺れて、ボールに微妙な変化が与えられるのが最大の特徴。プレイヤーが画面背景にタッチするというのは新しい試み。プレイフィールドは表示画面の二倍あり、上下に画面がスクロールする。操作は二つの（フリッパー）ボタン。ボールをターゲットに当てながら得点を上げていき、アウトホールに入りそうになったら、操作盤を揺らして防ぐ。この時ボールはそのままで、背景が揺らした方向へ少し移動する。プレイフィールドは五種類あり、「タイムトンネル」の通路に入ることにより行き来できる。各フィールドはそれぞれ異なるクリアの仕方がある（文字をそろえるなど）。ボール三個がアウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一個追加。OP価格でシティタイプ四十万三千円、テーブル型三十七万七千円、同社システム16用ROMキット七万八千円、また基板キット販売もあり十七万八千円。

メダルゲーム機「ワールドビンゴ」は、宙に舞う二十五個の数字ボールから五個が取り出され、プレイヤーのTVモニター上のビンゴカードに三つ以上並ぶと、メダルが払い出されるビンゴゲーム。六人用（二十席まで増設可能）。ゲーム進行が音声合成でアナウンスされる。信号伝達に光ファイバーを採用。OP価格七百四十七万五千円。

タイムスキャナー

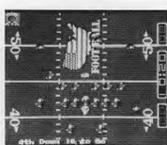
タイムスキャナー（シティタイプ）

ワールドビンゴ

デジタル表示付き操作盤採用

タッチダウン戦

テクモ「オール・アメフト」基板

TVアメフトゲーム機「オール・アメリカン・フットボール」が、テクモ(株)（本社東京、柿原彬人社長）から三月中旬発売となった。

これは一人用はコンピューターチームと、二人用は同時プレイでプレイヤー同士の対戦となるもので、ボールを敵陣に運んでいくタッチダウンゲーム。画面はゲーム展開に応じてスクロールしていく。トラックボールスイッチとボタンを操作。

まずチームのフォーメーションを選ぶ。画面上の八つのフォーメーション（1～4はランプレイ、5～8はパスプレイ）の番号が、操作盤上にデジタル表示され、トラックボールを回すと表示が変わり、ボタンでセット。

オフェンス側のランプレイは、画面表示のランナーコースに沿ってクォーターバックを走らせ、パスプレイではレシーバーにパスし、キャッチしたら敵陣に向けてひた走る。

ディフェンス側はラインバッカーを動かし走る相手を押さえ、またインターセプト（相手のパスボールを取る）を狙う。このほかフィールドゴールやパントキックもできる。四回の攻撃で十ヤード進めばファーストダウンで、さらに四回攻撃できるが、進めなかったりインターセプトされると攻守交代となる。ゲームはタイマー制で一回九十秒（切り替え可能）。操作盤付き基板販売のみでOP価格未定。

オール・アメリカン・フットボール

赤と青のオウム

カトウ製作所のプライズゲーム機

プライズマシン「オウムのじゃんけんマッチ」が、(株)カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から十二月上旬発売となっている。

同機は赤と青のオウム（プレイヤー側と機械側）がじゃんけんをするもの。まずボタンで赤か青かを選択。ジャンケンポンの音声に合わせグー、チョキ、パーいずれかのボタンを押すと、オウムがその手を出す。勝つと景品が払い出される。あいこになればリプレイとなる。定価四十九万円。

オウムのじゃんけんマッチ

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲームについては画面の写真だけにしました。

ローリングサンダー
敵地内を進み捕われの女性工作員を救出するＴＶゲーム機。基板ＯＰ価格16万円、改造用ＲＯＭキット６万８千円、同サブ基板７万８千円。【ナムコ】No.299

ゴールド・ウィング
米国プリミア社製フリッパー。空母から飛び立つジェット戦闘機を扱ったもので、爆音などの音響効果も特徴。ＯＰ価格48万７千５百円。【タイトー】No.301

ピン・ボット
米国ウィリアムズ社製フリッパー。バイレベル方式、ロボットの開閉するバイザーなど多彩なフィーチャーを採用。ＯＰ価格49万４千円。【タイトー】No.300

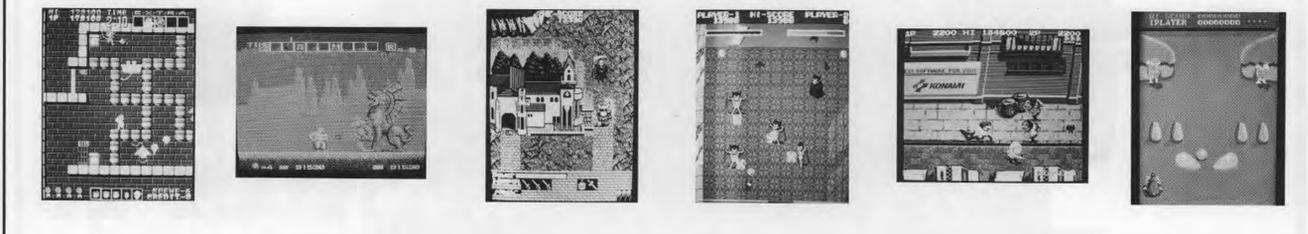
プレビリアン
ビリヤードをアレンジしたＴＶゲーム機。ダイヤルスイッチとプランジャーを操作する。操作盤付き基板販売のみでＯＰ価格11万６千円。【タイトー】No.299

サイドアーム
侵略された地球を奪還するという内容のＴＶゲーム機。２人同時プレイで２人が合体し強力攻撃も。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【カプコン】No.299

アウトラン・ミニタイプ
ＴＶカーレースゲーム機「アウトラン」のミニアップライト型。ゲーム進行に合わせてハンドルが振動する。ＯＰ価格40万３千円。【セガ社】No.299

アレックスキッド
同社“システム16”第６弾。王子と姫の２人同時プレイで冒険旅行をする。基板販売ＯＰ価格18万円。同システム用ＲＯＭキット６万５千円。【セガ社】No.299

ティード・オフ
ＴＶゴルフゲーム機。コントロールボールを操作。超ロングショットなどダイナミックな展開がある。基板販売のみでＯＰ価格14万５千円。【テクモ】No.299

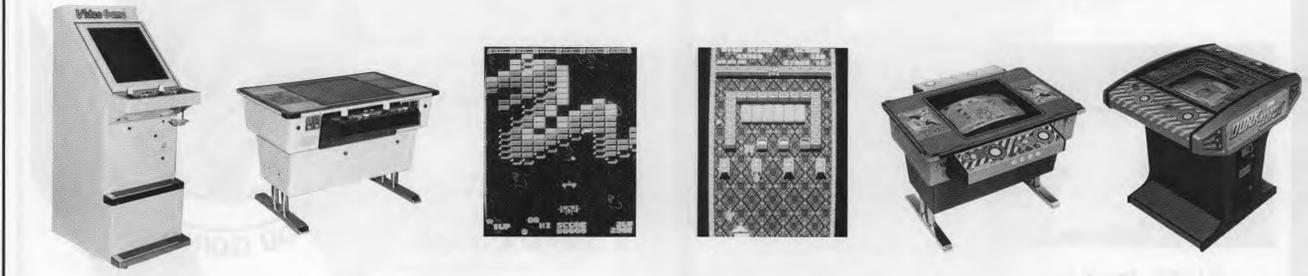
３D・サンダーセプターⅡ
本格的立体映像採用のＴＶ宇宙戦争ゲーム。改造用キット販売で「サンダーセプター」用ＲＯＭ12万８千円、「Ｐポジション」用基板38万円。【ナムコ】No.299

サイキック　５
子どもたちと大魔王が戦うというＴＶメイズゲーム。魔女のほうきを奪うと空中を飛べる。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ジャレコ】No.301

カルノフ
同社初の16ビットＣＰＵ使用ＴＶゲーム機。暗黒の帝王から街を救うという内容。９ステージ。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【データイースト】No.301

ダークミスト
戦士が剣と魔法を使って魔物たちを倒していくというＴＶゲーム。いろいろなパワーアップもできる。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】No.301

カイロスの館
悪魔の館に連れ去られた子どもたちを助けるというＴＶゲームで、キックで敵を倒していく。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【アルファ電子】No.300

恋のホットロック
ロックバンドのメンバーがさらわれた女性ボーカルを救け出すというＴＶゲーム。２人同時プレイ。基板販売のみで定価14万８千円。【コナミ】No.300

パニックロード
ＴＶフリッパーゲーム。ビスコ開発。草原や海底などを背景にコミカルな生物が出現。操作盤付き基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.299

バミューダ・トライアングル（キャンディタイプ）
同社同名機のアップライト型。移動と発射方向を兼ねた特製レバーを使用。ＯＰ価格30万円。基板16万８千円。【ＳＮＫ】No.302

バミューダ・トライアングル（テーブルタイプ）
一定エリアを往復スクロールする迫力あるＴＶ宇宙戦争ゲーム機。テーブル18㌅型ＯＰ価格28万１千円。【ＳＮＫ】No.302

ギガスマークⅡ
同社「ギガス」をグレードアップしたブロック崩しゲームで、基本的な内容は同じ。改造用ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格３千円。【セガ社】No.301

ピタゴラスの謎
ブロック崩しを基本としたＴＶゲームで、ピラミッドの謎を解くのがテーマ。同社“システムＥ”用基板販売のみでＯＰ価格５万８千円。【セガ社】No.301

ダンクショット（テーブルタイプ）
同社同名機のテーブル型。４人同時プレイ。“トラックボール”を操作。操作盤付き基板ＯＰ価格18万８千円。【セガ社】No.301

ダンクショット（スポーティタイプ）
ＴＶバスケットボールゲーム。４人まで同時プレイ可能（２人１組で対戦）。20㌅型定価70万円。【セガ社】No.301

話題のマシン

（第299号～第302号）

スウィートランド
クレーン機。上下２段のスライドテーブルによる景品プッシャー方式を採用。オリジナルＢＧＭ２曲付き。ＯＰ価格48万７千５百円。【ナムコ】No.300

無頼拳
パンチとキックで敵を倒していくＴＶゲーム。２人同時プレイ。隠し場面で武器を探すと強力になる。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【カプコン】No.302

ダブルドリブル
プロバスケットボールを採用したＴＶゲーム。１分間のタイマー制だが、一定条件でプレイ時間延長。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.302

ハンスレット０-４-０
英国セバーン・ラム社製レール走行式乗物機（185㍉ゲージ）。機関車、炭水車、６人乗り客車の３両連結で定価550万円。【日邦産業】No.300

スペースシャトル
宇宙船をモデルにした定置型乗物機。前後進に加え前進時に機首が上向いて弧を描く。メロディー６曲選択。２人乗りで定価49万円。【朝日エンジニア】No.299

レール走行新幹線
新幹線の先頭車両を２両連結したレール走行式乗物機。コンパクトな150㍉ゲージレール。２人乗り。９㍍レールとのセットで定価120万円。【トーゴ】No.299

ジャンケンレース
じゃんけんをして勝つごとに階段を上っていく遊びを採用したプライズゲーム機。最上段に着くと景品払い出し。電取法対象外。定価44万円。【友栄】No.302

ぱくぱくどり
コミカルな鳥がおじぎをしながら口をあけ、景品をくわえるというクレーン機。鳥の鳴き声も出る。２つのボタンを操作。定価58万円。【タイトー】No.302

子猫の冒険
スゴロクを採用したプライズゲーム機。パチンコでボールを弾きカップに入るごとにランプが進み、ゴールで景品を払い出す。定価40万円。【こまや】No.300

ベンツパトロール
定置型乗物機。赤と緑のパトライトが点滅し、レバーでサイレン音（日本式と欧州式に切替可能）が鳴る。４人乗りで定価75万円。【加藤工業】No.301

サンフランシスコ電車
450㍉ゲージのレール走行式乗物機。２人乗り。定価150万円。同社「ＳＬ-990」およびＷレールとのセットで定価650万円。【朝日エンジニア】No.301

ＳＬ－９９０
レール走行式乗物機。レールは450㍉ゲージ。走行中に左右へ軽いローリングを行ない、蒸気を吐く。定価180万円。【朝日エンジニア】No.301

ビッグポリス
ベンツをパトカー仕様にしたデザインの定置型乗物機。ボタンで緊急指令を知らせる音声が出る。メロディー付き。４人乗りで定価68万円。【ホープ】No.300

ぱんだのトラック
赤いトラックにパンダの親子をあしらった定置型乗物機。作動中メロディーが流れ、ボタンでクラクションや擬音が鳴る。ＯＰ価格39万円。【ナムコ】No.300

４ＷＤサファリ
４ＷＤジープをモデルにした定置型乗物機。エンジン音に加え、レバーで音声が出て、ボタンでサイレン音が鳴る。４人乗りで定価79万円。【タスコ】No.302

総目録索引

No.39　**第270号**（60年10月15日）**掲載**　第263号（60年７月１日）～第268号（60年９月15日）

No.40　**第275号**（61年１月１日）**掲載**　第269号（60年10月１日）～第273号（60年12月１日）

No.41　**第280号**（61年３月15日）**掲載**　第274号（60年12月15日）～第278号（61年２月15日）

No.42　**第284号**（61年５月15日）**掲載**　第279号（61年３月１日）～第283号（61年５月１日）

No.43　**第291号**（61年９月１日）**掲載**　第284号（61年５月15日）～第288号（61年７月15日）

No.44　**第295号**（61年11月１日）**掲載**　第289号（61年８月１日）～第293号（61年10月１日）

No.45　**第299号**（62年１月１日）**掲載**　第294号（61年10月15日）～第298号（61年12月15日）

レインボートレイン
カラフルなレール走行式乗物機。レールゲージは175㍉。ホーン付き。２人乗り。機関車と客車、15㍍レール、ホームのセット定価118万円。【真砂工業】No.302

ビッグライダー
本物のオートバイ使用のバイクシミュレーション機。ＴＶ画面の道路（実写）に合わせて運転。使用バイクによりＯＰ価格295万円から。【信水貿易】No.302

連載小説〈72〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行（T）

それにしても、これらに要する費用はどこから出るのだろうかと、下衆の勘繰りのようで半ばは厭だとおもいながらも、そう考えずにはいられない阿利子だった。

改めて、気がつくと、佐藤さんの服装なんかも、ごくさりげなくて目立つものとてひとつもなく、佐藤さんの皮膚や肌の延長のような感じのものが多かったが、このさりげなく目立たないけれど非常にしっくりいっててシックである、というのが曲物だった。

隧道にかかる費用だけでも阿利子には想像を絶している。そんなことに費用をかけるのだったら、都内に相当広い土地を買うことが出来るのではないか。土地だけではなくて可成の建物を建てることだって出来るはずだ。

山を動かすなんて大それたことを考えなくてもいいのに。私たちの庶民感覚からいえば、とてもじゃないがもったいなくて、そういうプランにはついては行けない。

「やはり、本当の山が動かなくては駄目なんだよ」

と佐藤さんは言っている。

「植生なども周囲の山とまったく同じように四季を通じて周囲の山と変らないように変化していなくちゃおかしいだろう。そこだけ禿のようになってしまったら、折角山を動くようにしておいても意味がないものね」

「そりゃそうですわ」

「かなりの工事になっちゃいそうだ」

「山に切れ目をいれて、切れ目の両側にしっかりした素材のものをつかって、切った方も切られた方も崩れないようにするのでしょうか」

「まだはっきりはしないけどね。三米幅ぐらいの溝をきって、そこに素材を流しこんで、その素材のまん中を電動鋸の大きいので切ってしまったらいいらしいね。昔とちがって山を切るのもずいぶん簡単にはなっているようだ」

「山の三方を切るのはいいけれど、山の下側が問題ですね」

「実はそうなんだ。でもこれも部厚い鉄板を山の手前から奥に完全に差しこんでゆくことによって何とかやれそうだと一応の目処がつくところまではなったんだ」

「でも大変なんでしょうね。そんな工事って」

「隧道といっても、今は大きなチューブをおしこんでいって中の土を掻い出しちゃうんだからさ。同じようにして三方を切ってしまった山の下に鉄板をさしこんで、こちらにつけたレールの上に山をずらして、山がもともとあったところにもレールを延してしまえば、山は前後左右自由自在とまではゆかなくても、前後には楽に動くようになるだろう」

「佐藤さんのパラダイスというかユートピアというのか、その場所へのアプローチだけでも、話をきくだけで気がとおくなりそうだわ」

「まあ気長にやるつもりだからね。これ以上の仕事はぼくにとってはもうないんだから」

「昔の権力者がピラミッドを作らせたのと似たような感じがしますね」

「とても、とても、そんな大それたものではないんだがね」

「で、海からの入口とで、山を潜っての入口と入口については分りましたけど、入ってから後のことはどうなるんですか」

「もうひとつ入口があるんだよ。つまり空からの入口」

「空からのって、空港もつくるのですか」

「空港なんて広さは確保出来ないから、ヘリポートだけどさ」

「ヘリコプターもおくのですか」

「うん。行く先にヘリポートがある場合にはヘリコプターで往復するのも悪くないなとおもってるんだ。もっともヘリコプターはごく小さいのでいいけど」

「なんだか、少年小説に出てくる要塞みたい」

「そうそう、その要塞って発想も馬鹿には出来ないようだね」

「なぜ」

「多少建築に興味をもつようになってから、ライトとかタウトとかガウディの作品を写真で見てるとね。子供の頃に読んだ冒険小説とか、新しいところでは例の007などに出てくる要塞のような感じのものが結構多いんだよね。それにルードヴィッヒがつくらせた城の中に人工の洞窟があるのがあったけどさ。洞窟というのもどうやら建築家には捨てがたい魅力を感じさせるらしいね。あれはなんだろうかね。やはり子宮にもどりたいという願望が無意識層では強力なんだろうかね」

「ピノキオが過した鯨の腹の中とか、今流行のゲームセンターの構造もそうではないかといった人もいましたね」

「だから少年小説、今の言葉でいえば、アドヴェンチャーですか、ああいうものに出てくる要塞のようなものとか、洞窟のようなものは今の建築家の意識のなかの相当な部分を無意識の裡に占めているのではないかしら、日本の各地方公共団体が盛んにつくっている文化ホールなどもじっくり見ていると、要塞や洞窟に似て見えてくるものがずいぶんと多いものね。勿論、ぼくもその要塞とか洞窟とかというのは大好きだね」

「内に潜ればひっそりとして波風が立たない要塞のような洞窟。一方で精いっぱい天に伸びてゆきたい願望もあるでしょう」

「阿利ちゃんが言おうとしていることはよく分るよ。塔のことでしょう」

「そうです」

「塔もいいね。人の意志と祈りと願いと望みを込めているみたいでね」

「ブランクーシの塔なども変ってってよかったですわ」

「でもね。ぼくにはどうやら塔などは似合わないのではないか、というのが一方にある訳ですよね」

「そうでしょうか。日本の塔もあの水煙の繊細さがもつ魅力などは捨てがたいものがありますわ」

「そうは言われても、そう一時に何もかもやってしまうというのには恐さを感じてしまうな」

「やはり塔を立てるよりも、穴を掘って中に潜ってしまいたいと」

「どちらかといえばそうなんだろうな。こんな場所を特に選んだというのは先ず目立たない場所が好きだということなんだから。塔というのは目立つというのもその大きな特性のひとつなのではないかしら」

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	お雀子館（ビデオシステム） Ojanko-Yakata* (Video System)	7.13
2	2	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	6.58
3	3	ダンクショット（セガ社） Dunk Shot (Sega)	5.88
4	8	麻雀狂時代（サンリツ電気） Mahjongkyo-Jidai* (Sanritsu)	5.82
5	4	カルノフ（データイースト） Karnov (Data East)	5.75
6	6	ローリングサンダー（ナムコ） Rolling Thunder (Namco)	5.67
7	5	セカンドラブ（日本物産） Second Love* (Nichibutsu)	5.56
8	9	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	5.53
9	11	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.50
10	12	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.46
11	10	ティード・オフ（テクモ） Tee'd Off (Tecmo)	5.31
12	18	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin-Sen* (SNK)	5.13
13	33	特殊部隊ジャッカル（コナミ） Jackal [Top Gunner] (Konami)	5.13
14	15	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.10
15	13	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.00
16	27	ロードランナー・帝国からの脱出（アイレム） Lode Runner For Two (Irem)	5.00
17	21	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	4.94
18	7	ピタゴラスの謎（セガ社） Riddle Of Pythagoras (Sega)	4.90
19	17	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	4.89
20	—	ダブルドリブル（コナミ） Double Dribble (Konami)	4.83
21	24	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	4.75
22	28	ザインド・スリーナ（テクノス／タイトー） Xain'd Sleeha (Technos/Taito)	4.71
23	14	奇々怪界（タイトー） Kiki Kaikai (Taito)	4.65
24	30	グラディウス（コナミ） Gradius (Konami)	4.64
25	29	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	4.62

＊ The Traditional Japanese Games　　＊＊Unnamed Games in English

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	アウトラン　ＤＸ（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.83
2	1	ウェック　ル・マン　２４（コナミ） Wec Le Mans 24 (Spin Type) (Konami)	8.71
3	8	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	7.14
4	4	ロックオン（辰巳電子） Rock-On (Tatsumi)	6.67
5	3	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	6.33
6	11	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy [Speed Buggy] (Tatsumi)	6.33
7	6	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.27
8	7	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	6.00
9	5	３－Ｄサンダーセプター II（ナムコ） 3-D Thunder Ceptor II (Namco)	5.89
10	9	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	5.80
11	10	ポールポジション II（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.00
12	12	エンデューローレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	5.00
13	14	エンデューローレーサー（ウィリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	4.63
14	15	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	4.60
15	19	シューティングマスター（セガ社） Shooting Master (Sega)	3.80

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	ジェネシス（プリミア） Genesis (Premier)	7.20
2	3	ロードキングス（ウィリアムズ） Road Kings (Williams)	6.33
3	1	ピンボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	6.20
4	4	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	5.57
5	5	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	5.50

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； キャンディ（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」㊾

許可取消しの処分

賭博犯摘発の場合は他の許可店も取消しに

問 いわゆる遊技機賭博で摘発された業者が新風営法「八号営業」の許可を得ていた場合、その摘発された営業所についての行政処分としての「許可の取消し」が行なわれることがある、ということですが、ではその結果新風営法第四条第一号第五項以下に該当し、やっぱり「人的欠格事由」に行き着くことになるのでしょうか。

答 行政処分としての風俗営業許可取消しの手続きは、公安委員会による「聴聞」（法第四十一条）を経て行なわれるわけで、これには「一週間前の公告」、所在不明者に対する「公示後三十日間」の期間などあり、いずれにせよ摘発したからと言っても、すぐさま処分できるわけではありません（問題の営業者が禁治産者などに該当すると認められる場合だけ聴聞の手続きは省略して処分できます）。

問 ここでもう一度、こうした手続きについて整理してみたいと思います。いわゆるゲーム喫茶であれなんであれ、この種の遊技機を設置して客との間で賭博をしていたところ、例えば常習賭博の疑いで摘発されたとしましょう。その場合、証拠品として賭博に使用されていた遊技機などが押収され、営業者が逮捕されることになるので、事実上その違法行為を続けることができないはずですが、風俗営業の許可を得ていた場合は代わりの遊技機を設置して営業していくことが理論上は可能ですよね。

そこでその許可営業者が風俗営業を廃止すればいいわけですが、そうはしないで、あくまでも許可を持ち続けようとした場合、いよいよ「許可の取消し」が課題になってくるわけでしょう。その場合、その営業者が他にいくつかの許可営業所を持っているとき、それらの許可の存続も問題になってくる……。

答 手続きの大筋としては、前回述べたように、①刑事手続き、②行政処分のふたとおりあり、これらを並行して進めることができます。刑事手続きとしては、略式手続きによって刑が確定し、罰金刑で罰金を支払えば刑の執行が終ったことになりますので、その時点から五年間はいかなる風俗営業の許可も得ることができません。またその人が役員として所属する法人も同じです。さらに、その人が他に風俗営業の許可を得ていた場合も、それらの許可は取消されることになります。

許可を取消されてもなおその人が風俗営業を営む場合は、「無許可営業」として処罰されることになり、その人が役員として所属する法人についても同様となります。「無許可営業」から逃れるために、他人の名義で風俗営業を営む場合は名義人に「名義貸しの罪」、実質営業者に「無許可営業の罪」で、それぞれ刑事責任が問われることになります。

略式手続きは簡単で罰金だけ支払えばよい、と考えている違法業者はとんでもないことになります。では、略式手続きをとらず、公判手続きへと進んだ場合はどうかと言うと、懲役、罰金いずれにせよ実刑ならさきほどと同じ結果になります。問題はこの種の公判では執行猶予が多い、という点です。執行猶予の判決で確定すると、執行猶予の期間満了によって刑の言い渡し自体が効力を失なうからです。

問 だから次に行政処分が考えられるわけですね。しかし、これは「聴聞」の手続きが必要となってくる……。

答 「聴聞」自体はそんなに難しいものではありません。ですから、賭博で摘発した業者に風俗営業の許可を得ている者がいるなら、どんどん行政処分で許可の取消しをすればよいのです。

そして問題になった営業所の許可を取消すことによって、その営業者が営業している、他の風俗営業所の許可も取消せばよいわけです（新風営法第四条第一項第五号、第八条第二号）。「射幸心をそそる行為」の禁止など遵守事項ではなく、刑法の罪を犯している者に対しては、「六ヵ月以内の営業停止」ではなく「許可の取消し」が当然と考えられるからです。

遊技機賭博の摘発については、その後の行政処分などの結果も併せて明らかにすると分かりやすいと思いますが、これは取締り当局での課題と言えましょう。

問 遊技機賭博については、使用された遊技機を提供したリース業者を「共犯」で、販売した業者を「ほう助犯」で、またそのような遊技機のメーカーも「ほう助犯」で検挙してほしいものです。

メーカーにしてみれば「使い方次第」というへりくつで言いわけをするかも知れませんが、賭博に使用されることを知っていて製造、販売しているわけですから、嘘を言っているにすぎません。まあ、どの程度まで立証できるか、公判を維持させることができるか、などあるでしょうが、違法業者であることを知っているのは他ならぬその違法業者自身なので、せいぜい取締りを強化していただきたいものです。

答 実際には摘発に伴なう証拠固めなどいろいろ必要で、捜査はそう簡単ではないようですよ。それで公判まで進めて執行猶予で終了とするならどうなのでしょう。略式手続きの多いのはこのためかも知れませんね。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

"Fami-Com" For Stock Transactions Network

The Nomura Securities Co., Ltd. of Tokyo has recently revealed a plan for establishing a newtwork for stock transactions by connecting the home video set "Family Computer (Fami-Com)" of Nintendo Co., Ltd. of Kyoto, with telephone circuits. Some of securities companies are already conducting stock transactions using personal computers. Many people, however, are surprised at the current idea that seems to enable stock transactions by using a home video game. "Fami-Com", however, is not a mere home video game set –it is a computer most popular in Japan. Why isn't it possible to utilize it in the new network. It is likely that tests will be conducted towards the coming autumn aimed at commercialization.

In the U.S., Japan's "Fami-Com" is available as "Nintendo Entertainment System (NES)", and in Japan about 10 million sets are in use, accounting for an amazing rate of diffusion. As such, it has offered a variety of news in Japan (i.e. All Japan Golf Tournament using a special disk, see *Game Machine No. 301*). All these events are possible due to the amazing rate of diffusion. And at last, it seems that the securities transactions business will be involved in its use. According to Nomura Securities, it has already been agreed upon that the system will be developed jointly with Nintendo, and preparations will be made towards commercialization. Stock transactions using personal computers – whose diffusion is estimated at about one million sets – are aleready carried out by The Daiwa Securities Co., Ltd., Sanyo Securities Co., Ltd. and Yamaichi Securities Co., Ltd., but the number of users remains small. Nomura Securities intends to regain its strong footing by means of various advantages, such as the rate of diffusion and ease of use.

"Fami-Com" itself is a simplified computer having an 8-bit CPU, mainly used for home video games. Additionally, since last year, an exclusive disk system has been released, and its diffusion has also nearly reached 2.2 million sets. By using an exclusive adapter being developed jointly by Nomura Securities and Nintendo, it can be used for securities transactions. In this system, home "Fami-Com" users can receive stock information being sent from Nomura Securities in real (time which is displayed on the TV set's monitor); then, users can place a purchase order for stocks through this system. This means that you can participate in securities transactions in Tokyo or Osaka, through the "Fami-Com".

There, however, are people who, feeling uncertain, say: "Can we really handle a huge amount of money by means of an instrument like a child's toy?" Security is demanded to such an extent. Nomura Securities must solve these prolems. However, it is very capable as a computer, it will be able to solve them. Sell or buy stocks by "Fami-Com" – is said to be a very realistic matter.

"NES" of Nintendo of America, which steadily becomes popular in the U.S., is an American market version of Japan's "Fami-Com", and differs in size, signal output system, etc. At present, in the U.S., it is being bought by consumers for home video use, but it seems that as with Japan's "Fami-Com", "NES" is not a mere home video game.

Computer Program Works Can Be Registered Itself

Under the Copyright Act, computer programs, including video game soft, are provided for as works itself, and can be registered. From April 1, actual registration will be commenced at last. Since Japan joins the Berne Convention, the copyright can be protected without registration, and there are very rare cases of registration in respect of the copyright. When accusing a person who has completely copied a video game's computer program without any permission, the fact of registration is useful for easily proving the fact, and can speed up the legal proceedure. In view of these circumstances, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) will cooperate in the program registration system, hadns in hands with the other computer-related trade people.

Needless to say, you can accuse any person who has committed unauthorized copying of video game, irrespective of the fact of registration, according to the Copyright Act. If the program is exactly the same, you can bring a criminal/civil action based on the computer program's copyright. If the program differs, but the screen images are same, you can bring a similar action based on the audio visual copyright.

Apart from the gray area, unauthorized copier' is treated as an object to be sued against in Japan's coin-op amusement games market, such copying seems to be disappearing. However, since such illegal dealers have not disappeared completely. JAMMA remains cautious. In order to damage the copiers, the program registration can be effectively utilized.

Registration is possible only with the computer program itself, and is accepted by the following agency: Software Information Center, Toto-Bldg., 1-4, Toranomon 5-chome, Minato-ku, Tokyo 105, (phone) 03-437-3071. The proram registration costs 20,000 yen of fee per case.

Naturally, overseas copyright owners can apply for the registration procedure. Regrettably, however, all the procedure must be completed by using documents written in Japanese. Additionally, an officer of the copyright section of the Agency of Cultural Affairs states: Application for registration in Japan cannot be accepted from Korea and Taiwan (ROC) as they don't join the Berne Convention or the Universal Copyright Convention.

JAMMA Reelect Pres. Nakamura

On February 26, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) held the annual membership meeting at Kasumigaseki, Tokyo, and determined the operating plan and budget for fiscal 1987 (to be closed in December 1987). Along with it, reelection of officers every other year was also carried out, and Masaya Nakamura, president of Namco Ltd., was reelected chairman, and Hayao Nakayama, president of Saga Enterprises Ltd., and Tetsuo Fukuda, president of Data East Corp., were also reelected vice-chairmen.

As usual, executives of 11 companies, including Konami, Nintendo, Taito and Universal, were also reelected directors. As the strongest association in Japan's amusement business, JAMMA will continue to struggle through the severe climate.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Sudden Billiard Boom Occurred In Young People

In Japan, pool table, billiard, etc. have not been so popular. Since the end of last year by now, a sudden billiard boom has occurred, causing demand for pool tables to increase sharply. In Japan, however, there are no such stock of products capable of satisfying such demand, and users are urgently placing orders with overseas manufacturers.

The sudden boom was triggered by the release of the film "Hustler 2". Players seem to be attracted by the fact that they can enjoy several games for an hour per 500 yen. When a billiard room is full, guests wait for several hours. Almost all of those players are the young about 20 years of age, and they seem to be steeped in the billard mood. However, since they are very capricious, nobody knows how long this boom lasts. For the time being, at least, an explosive boom is continuing, and drawing attention.

In the past, in Japan, there were days when billiards were popular. When coin-op amusement games were not yet popular (probably before 1965?), there were "billiard rooms" here and there along the bustling streets of big cities. Although these "billiard rooms" had been popular since the prewar days in Japan, they have gradually become unpopular. To our interest, aimed to prevent gaming, "billiard rooms" were placed under "Fuei Operation" in 1948, so that it had to be licensed. In 1955, however, they were excluded from the licensing system. Thereafter, "billiard rooms" have gradually decreased. Now, they are increasing rapidly.